Setting Time: Time should be set when startingthe game or after reset.
Press B key - A screen of time will show, Press A key - For the hour setting, Press B key -
for the minute setting, Press C key - A face of chicken will show and represent the setting
has been completed and bear after 5 minute. B key for switching the screen of chicken and time.
2. Function keys: 1. Feeding, There are three choices: a. Rice - a bowl of rice will feed
with an unit. b. Sweet - 15 sweets are the maximum, otherwise, the chicken will sick. c.
Watch - 15 glasses of watch are the maximum, but, too little will make chicken sick as well.
3. Game A: Guessing Left or Right, 'A' key represents Left, 'B' key represents Right. There
are 5 games totally, if the winner is the chicken, the satisfaction level will go up an unit.
4. Sick: will appear if the chicken is sick. will only disappear if having two injections.
5. Education: If chicken shout unreasonably, education is needed. The definition of unrea-
sonably shout - shouting not for hungry, sick, toilet, fun etc. The face of teacher will appear
if the education is correct. But a angry face will appear if the education is not needed.
6. Weather: Sun Shining - wearing hat, Snowing - wearing scarf, Raining - carrying umbrella
7. cleaning up: This is for cleaning up after finishing toilet.
8. The status of chicken: Displaying the age and weight of the chicken after pressing key 'A'
or 'B'. (Education) (Hungry) (Feeling)
9. Lighting: Pressing 'A' to control the lighting when the chicken is asleep.
10. Shouting status of chicken: Chicken will shout if it is hungry, sick, time for fun, needed
for toilet etc.
Operation: 'A' key - for choice, 'B' key - for confirmation, 'C' key - back to normal
status.
Time will be seen if pressing 'B' key at the normal status. It will be back to normal if
pressing it again. Getting back to normal status by pressing 'C', except under the status of
showing time.
To disable the sound press button "A" and "C" at the same time. "D" for reset the game.

まず時間を設定してからヒヨコは孵化できる。
Bボタンを押すと：時間の画面に切り替え
Aボタンを押すと：時の設定
Cボタンを押すと：分の設定
確認してから、Cボタンを押す
(ヒヨコの顔がでると設定完了を意味する。五分待ってからヒヨコが卵から孵化する)

Bボタンを押すと時間の画面に切り替える

おせわマークの説明：

食事マークを選択、決定したら「ごはん」、「おかし」、「おみず」をAボタンで選択してBで決定してください。
「ごはん」：一回食べること「おなか」メーターが右に伸びる。
「おかし」：「ごはん」と同じ、ただし食べ過ぎると、病気になる。
「おみず」：飲み足らないと病気になる。

どきげんアップゲーム A

ゲーム A マークを選択、決定する。
Aボタンか Bボタンを押す、押したボタンとヒヨコの止まった向きが同じならヒヨコの勝ち 五番勝負でヒヨコ が勝つとどきげんがよくなる。
(Cボタンでキャンセルしない限りゲームは続く)

病気

ドクロマーク が出たら病気のサイン。
医者マークを選択、決定して、ドクロマークが消えるまで治療して。

しつけ

ヒヨコが理由なしによびだしサインを出したら、しつけマークを選択、決定して、ヒヨコをしかってください。
正確のしつけの時、先生の顔が出ます。
しつけ不要の時、ヒヨコは怒る。

天気

天気が変わると着せ買いをする。
太陽が出ると：帽子をかぶせる。
雪が降った時：マフラーをつける。
雨が降った時：傘をさす。

掃除

ヒヨコがうんちしたら掃除マークを選択、決定して掃除してください。

チェックメーター

チェックメーターマークを選択、決定したら、AボタンまたはBボタンを押すと、ヒヨコのその時の「年齢、体重」、「しつけ」、「おなか」「どきげん」のメーター。

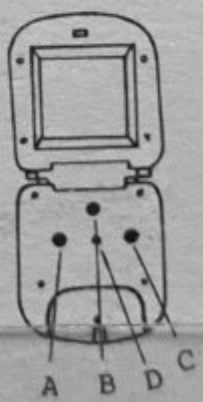
年齢、体重チェック：ヒヨコの成長ぐあいがわかる。しつけチェック：メーターが右に伸びるほど良い子になっている証拠。「おなか」、「どきげん」メーター：メーターの数が右に伸びるほど満足している証拠。

明かり

明かりマークを選択、決定したら、明かりの「ON」、「OFF」をAボタンで選択してBボタンで決定してください。ヒヨコが眠り始めてサインを出したら、明かりを「OFF」にしてください。

よびだしサイン

操作説明

Aボタン：選択
Bボタン：決定
Cボタン：キャンセル

おせわマークーが点灯していない時、Bボタンを押すと、時間画面になります。もう一度押すとヒヨコ表示画面に戻る。